

# Super Metroid - SNES

Solo Kazuki

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Firma Nintendo znana jest przede wszystkim dzięki kilku seriom gier, których bohaterowie na stałe zapisali się w historii gier. Zapewne wielu z was kojarzy Mario czy Kirbiego. Są to jednak postacie stworzone raczej z myślą o dzieciach. Jest też sławny Link z serii gier Zeldy, którego akcja rozgrywa się w klimatach fantasy. Oprócz tych postaci jest jeszcze jedna - Samus Aran z serii gier Metroid.

Jest to już kolejna, trzecia, odsłona znanej serii Metroid. Poprzednie części są dostępne na konsole NES (Metroid) i GameBoy (Metroid II: Return of Samus). Jednak nie są to jedyne gry z tej serii. Firma Nintendo wydała później Metroid Zero Mission na GBA, stanowiący remake pierwszej części, trzy części Metroid Prime na GameCube i Wii (a właściwie cztery, bo jest także FPS Metroid Prime Hunters na Nintendo DS) opowiadające o wydarzeniach sprzed Metroid II oraz Metroid Fusion na GBA rozgrywający się po Super Metroid. Jako ciekawostkę dodam, że gra Metroid (wydana w 1986 roku) to jedna z pierwszych gier, w której główną postacią jest kobieta.

Gra opowiada o przygodach dzielnej łowczyni nagród Samus Aran. Jako dziecko, po stracie rodziców, została przyszyta i wychowana przez tajemniczą rasę Chozo. Gdy dorosła i zdecydowała się opuścić Chozo, na pożegnanie dostała od nich strój bojowy wykorzystujący zdobycze techniczne ich cywilizacji. Obecnie przedstawiciele tej rasy nie są już spotykani. Mówi się, że Chozo osiągnęli już taki rozwój techniczny, że według nich nic już więcej nie osiągną ani nie wymyślą. Dlatego też zdecydowali się zniknąć i jedynie obserwować rozwój innych cywilizacji. Samus natomiast stała się łowczynią nagród pracującą głównie na zlecenie Galaktycznej Federacji (Galactic Federation). Jej głównym zadaniem, poza wypełnianiem prywatnych misji, jest walka z wojowniczą rasą obcych, zwaną Kosmicznymi Piratami (Space Pirates) oraz niszczenie pasożytniczych Metroidów.

Space Pirates to agresywna rasa chcąca dominacji nad wszechświatem. Wzięła ona swoją nazwę ze sposobu ich działania. Podbijają oni jakąś planetę, a następnie instalują na niej bazę wypadową do ataków na sąsiednie planety (ewentualnie ich zasiedlenie) oraz przelatujące w pobliżu statki kosmiczne. W swoim zwyczaju mają brak jakiegokolwiek litości dla mieszkańców podbijanych planet oraz system rozwoju kolonialnego w stylu owadów. Nawet wyglądem przypominają połączenie modliszki z Predatorem. Pomimo stylu życia podobnego do insektów, są oni inteligentną rasą, a przez to ich cywilizacja jest bardzo rozwinięta technicznie. Po drodze spotyka się różnych przedstawicieli tego gatunku. Zazwyczaj są to opancerzeni wojownicy z zamontowanymi działkami (Galvanic Accelerator Cannons) i kosami (Scythes) na przedramionach. Są oni dobrzy zarówno w walce na dystans (działka) jak i z bliska (kosy). Jednakże spotykani wojownicy posiadają różne umiejętności i uzbrojenie. Napotkasz zarówno zwykłych Pirate Troopers, których zlikwidujesz jednym strzałem, szybszych i silniejszych Pirate Commando, Aqua Pirates walczących pod wodą, aż po elitarnych Omega Pirates, z którymi walka to koszmar, gdyż ich pancerze wytrzymują prawie wszystko, a uzbrojenie dorównuje uzbrojeniu Samus. Ich poczynaniami kieruje matka-mózg (Mother Brain), która znajduje się w samym sercu ich kolonii.

Metroidy jest to rasa organizmów, które pomimo zaawansowania ewolucyjnego zachowały wiele cech pierwotniaków, jak np. umiejętność całkowitej regeneracji. Przedstawiciele tej rasy posiadają trzy zintegrowane układy nerwowe. W wersji larwalnej, przypominającej meduzę z zębami zamiast macek, potrafią się unosić poprzez wytwarzanie antygravitacji. Wersje dorosłe przypominają skrzyżowanie smoka z tyranozaurow. Larwy pozyskują energię w sposób pasożytniczy - wysysają ją z innych organizmów. Pozyskaną tak energię potrafią przekazać, a podczas napromieniowania ich potrafią wytwarzać samoczynnie energię, zwiększać swoje zdolności lub nawet rozmnażać przez podział. Z tego powodu galaktyczna federacja nie chce ich całkowitej likwidacji. Federacji zależy na pozyskaniu przedstawicieli tej rasy do badań. Istnieje także ich odmiana zwana Mochtroidami. Powstała ona jako wynik eksperymentu kosmicznych piratów przez sklonowanie metroidów. Mochtroidy posiadają jednak tylko jeden układ nerwowy, są znacznie mniejsze niż Metroidy, a ich moc nie przekracza 1/10 oryginału.

# Super Metroid - SNES

Solo Kazuki

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Historia w tej grze jest kontynuacją wydarzeń z poprzednich dwóch części. Po zniszczeniu bazy Space Pirates na Zebes (Metroid) i praktycznie całkowitym wyeliminowaniu przez Samus metroidów na planecie SR-388 (Metroid II) przy życiu zostaje tylko jedno jajo, z którego wykuwa się larwa. W odruchu naturalnym ostatni Metroid traktuje pierwszą napotkaną istotę, czyli Samus, jako matkę. Jednakże Samus nie likwiduje jej. Oddaje ją ona do badań na orbitalną stację badawczą na Ceres. Niestety niedługo później odbiera ona niepokojący komunikat: baza jest atakowana! Samus natychmiast kieruje się w stronę stacji kosmicznej. Na miejscu okazuje się, że stację zaatakowali Space Pirates, którzy wybudowali nową bazę na Zebes, tym razem w trudniej dostępnej strefie tej planety.

W tym momencie zaczyna się gra. Stanowi ona połączenie zręcznościówki z elementami prostej przygodówki. Bohaterka przemierza jaskinie Zebes walcząc (dosłownie i w przenośni) z różnego rodzaju napotkanymi trudnościami. Strój Samus, będący właściwie pancerzem osobistym, w czasie gry zwiększa swoje możliwości i umiejętności oraz ilość rodzajów uzbrojenia. O ile na początku Samus jest bardzo narażona na śmierć, o tyle pod koniec gry jej pancerz siłą ognia i wytrzymałością dorównuje lekkiemu czołgowi przy zachowaniu ludzkiej zwinności. Oprócz tego zdobywane umiejętności ułatwiają grę, a w niektórych momentach trzeba trochę pokombinować by odpowiednio wykorzystać posiadane zdolności. Przydatna w grze jest również "Auto Mapa", pokazująca nie tylko rozmieszczenie pomieszczeń, ale także różne ważniejsze miejsca i przedmioty.

Celem gry jest raz jeszcze zlikwidowanie Mother-Brain, znajdującej się w samym środku Tourian (bazy Space Pirates). Aby tego dokonać, musisz najpierw otworzyć przejście do Tourian, które jest zamknięte specjalną figurą-zamkiem. Podtrzymywana ona jest przez energię życiową czterech bossów: Draygona, Krida, Phantoona i Ridleya.

Sama gra rozgrywa się na planecie Zebes, na której Space Pirates wybudowali kolejną bazę po tym, jak Samus zniszczyła ją w pierwszej części gry. Planeta dzieli się na 6 sektorów.

Crateria - usiana kraterami powierzchnia planety, na którą padają kwaśne deszcze. Przez to na powierzchni nie ma praktycznie życia. Dopiero pod powierzchnią, w podziemnych jaskiniach lub zbiornikach wody, napotkasz przedstawicieli flory i fauny. Crateria przedzielona jest na dwie części rozbitym statkiem (Wrecked Ship). Tutaj też znajduje się zamknięte przejście prowadzące do Tourian oraz część ruin starej bazy.

Wrecked Ship - statek kosmiczny nieznanej cywilizacji, który w wyniku katastrofy rozbił się na Zebes wbijając się w dno jednego ze zbiorników wodnych Craterii. W związku z tym cała strefa to po prostu wnętrze statku kosmicznego. Strefa ta jest bardzo mała - liczy zaledwie kilkanaście pomieszczeń. Tutaj znajduje się też jeden z 4 bossów - Phantoon.

Brinstar - zielone płuca planety Zebes. Większą powierzchnię zajmują jaskinie z bogato występującą florą i fauną oraz jaskinie z czerwonego kamienia. Znajduje się tu także część ruin starego Tourian (bazy Space Pirates). Głównym złym tego terenu jest Kraid.

Maridia - prawie cała strefa to olbrzymi kompleks jaskiń zalanych wodą. Znajduje się ona pod zbiornikami wodnymi Craterii stąd zapewne olbrzymie ilości wody. Tak jak w Brinstar, występuje tutaj mnóstwo flory i fauny, lecz tutaj podwodnej. Strefa ta jest krainą Draygona.

Norfair - większy obszar tej strefy to podziemne labirynty z zastygłej lawy zalane często gorącą magmą. Stąd też zapewne prawie nie występuje tu roślinność, a występujące tu organizmy są bardzo wytrzymałe na broń Samus. Głęboko wewnątrz Norfair znajdują się także ruiny prastarej cywilizacji Chozo (Chozo Ruins). Strefa ta jest siedzibą Ridleya.

# Super Metroid - SNES

Solo Kazuki

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Tourian - podziemna baza Space Pirates, będąca kompleksem stalowych tuneli i sztucznych jaskiń. Jest to obszar równie mały jak Wrecked Ship. Dostajesz się tu na końcu gry, aby zlikwidować Mother-Brain znajdującą się w samym centrum Tourian.

W grze występują trzy rodzaje, nazwijmy to płynów. Jest to woda, lawa i kwaśna lawa. Wszystkie one mają tę podstawową cechę, że póki nie zostanie zebrany Gravity Suit poruszanie się w nich jest znacznie gorsze. Oznacza to, że ruchy są znacznie wolniejsze oraz nie można w nich biegać. Poza tym przebywanie w lawie bez Varia Suit i Gravity Suit kończy się szybką utratą energii. Podobnie w kwaśnej lawie, lecz przed nią nie ma ochrony, więc należy unikać z nią kontaktów na ile jest to możliwe. W czasie gry napotkamy także różne obiekty, które utrudniają lub ułatwiają dalszą grę.

Popękany blok - rozpada się gdy na niego staniesz. Słaby blok - rozpada się po jakimkolwiek wybuchu lub strzale w niego. Kamienny blok - rozpada się po jakimkolwiek wybuchu Super Missile blok - rozpada się, gdy strzelisz w niego z Super Missile. Power Bomb blok - rozpada się od wybuchu Power Bomb. Speed Booster blok - rozpada się, gdy na niego wbiegniesz z super szybkością lub skoczysz super skokiem. Przyczepny blok - możesz się o niego zaczepić za pomocą Grappling Beam. W ten sposób huśtając się możesz się dostać w miejsca normalnie niedostępne. Popękany przyczepny blok - po zaczepieniu się o niego rozpada się po kilku sekundach.

Niebieskie drzwi - otwierają się po strzeleniu w nie z jakiegokolwiek broni. Purpurowe drzwi - otwierają się po 5 strzałach z pocisków (Missile). Zielone drzwi - otwierają się po strzale z Super Missile. Żółte drzwi - otwierane za pomocą wybuchu Power Bomb. Szare drzwi - są one zamknięte dopóki nie wykonasz jakiejś czynności lub nie pokonasz jakiegoś przeciwnika. Niebieska brama - otwierana za pomocą strzału w przycisk. Zielona brama - otwierana strzałem w przycisk za pomocą Super Missile. Uzupełnienie energii - panele, dzięki którym napełnisz swoją energię do maksymalnego poziomu. Możesz z nich korzystać nieskończoną ilość razy. W celu użycia wystarczy tylko podejść do takiego panelu z którejś strony. Uzupełnienie pocisków - panele, dzięki którym uzupełnisz rakiety (Missile) do maksymalnego poziomu. Poza tym ma te same cechy co panel uzupełniania energii. Mapa - panele, dzięki którym uzyskujesz zarys wszystkich zwykłych pomieszczeń w danej strefie planety. Nie jest to jednak mapa kompletna, gdyż niektóre pomieszczenia musisz odkryć samemu. Używasz tych paneli jak pozostałych. Hibernator - dzięki tym hibernatorom zapisujesz stan gry. Jeżeli zginiesz lub kończysz grę, możesz kontynuować grę od ostatnio wykorzystanego hibernatora. Statek kosmiczny Samus - wchodząc do niego uzupełniasz energię i całe uzbrojenie do maksymalnego poziomu, a także możesz zapisać stan gry. Tutaj także musisz się udać podczas ucieczki z Zebes.

Statuy Chozo - pozostawione przez Chozo statuy o wyglądzie pancerzy Chozo mogą pomóc Samus lub trzymać w ręce jajo zawierające różne udoskonalenia do pancerza. Jajo - wspomniane wyżej jajo, zawierające różne dodatki. Aby taki dodatek zebrać, należy najpierw rozbić jajo.

Na początku gry Samus posiada ograniczone zdolności i arsenał. Poza standardowymi umiejętnościami potrafi ona odbijać się od ścian, wykonując Wall Jump. Odskok taki wykonuje się w momencie, gdy doskoczymy (kierunek + skok) do ściany z kierunkiem, w którym chcemy się odbić + skok. Wymaga to odrobiny treningu, zwłaszcza wielokrotny odskok, ale umiejętność ta okazuje się bardzo przydatna w późniejszym etapie gry. Pancerz Samus wyposażony jest także w działko energetyczne zamontowane na przedramieniu (Beam Cannon). Jednakże w czasie gry zdobywamy dodatkowe umiejętności, nowe uzbrojenie oraz ulepszenia do działka. Na początku gry Samus posiada podstawowe działko, które jednak po pewnym czasie może okazać się niewystarczające. Dlatego też gdzieś tam porozmieszczane są do niego ulepszenia.

Charge Beam - dodatek ten umożliwia naładowanie energii działka i wystrzelenie silniejszego pocisku. Ładowanie wykonujemy poprzez dłuższe przytrzymanie przycisku strzału. Ice Beam - umożliwia wystrzeliwanie promieni zamrażających. Działają one na takiej zasadzie, że zanim przeciwnika zlikwidujesz najpierw go zamrażasz. Dopiero tak zamrożonego przeciwnika likwiduje następny strzał. Zamrożeni przeciwnicy mogą być wykorzystani jako grunt zanim odtają. Dodatek ten zwiększa także skuteczność działka przeciwko niektórym rodzajom przeciwników.

# Super Metroid - SNES

Solo Kazuki

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

Wave Beam - powoduje, że promienie wystrzeliwane z działka uzyskują sinusoidalny ruch oraz stają się falą, która potrafi przenikać przez przeszkody terenowe. Umożliwia to np. ostrzelanie przeciwnika znajdującego się za ścianą. Dodatek ten także zwiększa siłę rażenia działka. Spazer - dzięki temu dodatkowi, działko wystrzeliwuje trzy równoległe pociski energetyczne. Przez co zwiększa się nie tylko siła, ale także pole rażenia działka. Plasma Beam - dzięki temu dodatkowi, działko wystrzeliwuje dwa zabójcze promienie plazmy. Jest to najsilniejszy dodatek do działka.

Wszystkie ulepszenia, poza wykluczającymi się wzajemnie Spazerem i Plazmą, można używać jednocześnie.

Oprócz pocisków energetycznych działko Samus potrafi wystrzeliwać inne pociski. Aby ich użyć, należy przełączyć na dany rodzaj uzbrojenia ukazany na górnym pasku.

Missile - rakiety o średniej sile eksplozji. Zebranie pakietu zwiększa ilość maksymalnie możliwych do posiadania rakiet o 5. Maksymalnie w grze można mieć 230 tych rakiet. Super Missile - super rakiety o dużej sile eksplozji. Zebranie pakietu zwiększa ilość możliwych do posiadania super rakiet o 5. Maksymalnie w grze można mieć 50 takich rakiet. Grappling Beam - promień energetyczny umożliwiający chwytanie się różnych obiektów - zarówno przyczepnych bloków, jak i niektórych przeciwników. Po chwyceniu się czegoś można się rozhuścić i dzięki temu wskoczyć w niektóre normalnie niedostępne miejsca. Promień ten też można użyć do chwytania obiektów, a także jako broń ofensywną, lecz raczej o słabej sile i zasięgu.

Także pancerz Samus może być ulepszany. Dodatki, które można zebrać w czasie gry to:

Energy Tank - zbiornik z dodatkową energią do pancerza. Każdorazowe zebranie takiego zbiornika zwiększa wytrzymałość pancerza o 100 punktów energii. Maksymalnie można zebrać 14 takich zbiorników. Reserve Tank - zbiornik rezerwowy z energią, z którego można uzupełnić energię pancerza. Każdy zbiornik rezerwowy ma, podobnie jak zbiornik energii, pojemność 100 punktów energii, a w czasie gry można ich zebrać 4. Zbiorniki te działają w dwóch trybach - automatycznym i ręcznym. W trybie automatycznym cała energia ze zbiorników rezerwowych zostaje przekazana do pancerza automatycznie, gdy energia pancerza osiągnie poziom 0. W trybie ręcznym musimy sami przekazać tę energię. Pamiętać jednak należy, że w trybie ręcznym, gdy energia pancerza osiągnie 0, Samus ginie, więc wygodniejszy jest tryb automatyczny. Varia Suit - dodatek do pancerza zmniejszający otrzymane obrażenia o 25% oraz umożliwiający przebywanie w gorących rejonach, gdzie przebywanie normalnie kończy się szybką utratą energii. Gravity Suit - dodatek do pancerza zmniejszający otrzymane obrażenia o 50% oraz umożliwiający normalne poruszanie się w płynach. Umożliwia on także w połączeniu z Varia Suit bezkarne przebywanie w zwykłej lawie. Morphing Ball - dzięki temu dodatkowi, Samus może przybierać postać kuli. Tocząc się w tej postaci, możesz przedostać się przez wąskie szczeliny. Aby zamienić się w kulę, trzeba w czasie kucania wcisnąć kierunek dół.

Bomb - umożliwia podkładanie czasowych bomb o średniej sile wybuchu podczas przebywania w formie kuli. Można je wykorzystać zarówno do rozwalania bloków, jak i atakowania przeciwników. Pamiętaj jednak, że bomby wybuchają dopiero po około 2 sekundach, a przeciwników razi tylko wybuch, więc wykorzystanie ich jako broni wymaga małego treningu. Power Bomb - bomba mocy, której wybuch nie tylko ma bardzo dużą siłę, ale także razi wszystko na ekranie. Zebranie pakietu zwiększa ilość maksymalnie możliwych do posiadania bomb o 5, maksymalnie do 50. Aby ich używać, musisz przełączyć na górnym panelu na te bomby oraz być w formie kuli. Hi-Jump Boots - buty umożliwiające wyższe niż normalnie skoki. Spring Ball - dodatek umożliwiający skoki w formie kuli. Speed Booster - dzięki temu dodatkowi, aktywuje się możliwość super szybkiego biegu, zwanego super szybkością (Super Speed). Aktywujesz ją po prostu biegnąc przez dłuższy czas, ale należy mieć wystarczającą ilość miejsca na rozbieg, najlepiej długie tunele. Speed Booster umożliwia także użycie super skoku (Shinespark). Aby go użyć, należy podczas super szybkości wcisnąć kierunek dół. Samus wtedy zacznie migać. Następnie dając skok lub bok + skok wykonasz Shinespark. Można oczywiście wykonać Shinespark na ukos, dając odpowiedni kierunek ukosu + skok. Jednakże nie

# Super Metroid - SNES

Solo Kazuki

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

należy używać zbyt często Shinespark, gdyż podczas jego wykonywania następuje utrata energii. Space Jump - jest to dodatek, który umożliwia odbicie się gdziekolwiek. Wykonuje się go identycznie jak odbicie od ściany, ale można je wykonać w dowolnym miejscu. Może to być zarówno woda, lawa, jak i nawet przestrzeń. Po nauczaniu się korzystania z tego dodatku można Samus dosłownie fruwać i dostać się praktycznie wszędzie. Screw Attack - dodatek ten rozszerza działanie Space Jump. W czasie skoku pancerz Samus wytwarza pole plazmy o bardzo dużej sile. Dzięki temu polu, pancerz Samus w czasie skoku staje się bardzo groźną bronią, gdyż można się "wkręcić" praktycznie w każdego przeciwnika. X-Ray - dzięki temu dodatkowi, możliwe jest oglądanie jak naprawdę wyglądają ściany. Pozwala to odkryć większość (choć nie wszystkie) sekretów i tajnych przejść. Aby użyć "rentgenowskiego widzenia", musisz przełączyć się na nie na górnym panelu, mimo iż nie jest to uzbrojenie. Po przełączeniu mamy dostępne podglądanie po przytrzymaniu klawisza biegu. Warto wspomnieć, że podczas oglądania zatrzymuje się akcja gry.

W czasie gry także możesz zebrać przedmioty uzupełniające energię i uzbrojenie. Są one losowo pozostawione po zabitych przeciwnikach.

Small Energy Refill - mały pakiet energii uzupełniający 5 punktów energii pancerza. Pojawia się on jedynie wtedy, gdy poziom energii nie jest pełny. Big Energy Refill - duży pakiet energii uzupełniający 20 punktów energii pancerza. Pojawia się on jedynie wtedy, gdy poziom energii nie jest pełny. Missile Refill - pakiet uzupełniający 2 rakiety (Missile). Pojawia się on jedynie wtedy, gdy ilość Missile nie jest maksymalna. Super Missile Refill - pakiet uzupełniający 1 Super Missile. Pojawia się on jedynie wtedy, gdy ilość Super Missile nie jest maksymalna. Power Bomb Refill - pakiet uzupełniający 1 Power Bomb. Pojawia się on jedynie wtedy, gdy ilość Power Bomb nie jest maksymalna.

W czasie gry napotkamy różnych przeciwników. Jednych zlikwidować się da zwykłym strzelaniem, innych określonym rodzajem broni, a jeszcze inni są praktycznie niezniszczalni i można ich najwyżej zamrozić. Poza zwykłymi przeciwnikami napotkamy po drodze pod-bossów (Sub-Boss) i bossów (Boss).

Torizos - pełnią rolę strażników pozostawionych przez Space Pirates, aby strzegli sekretów. Spore Spawn - sztucznie wytworzona przez Space Pirates roślina. Aby zlikwidować tego przeciwnika, należy strzelać w rdzeń, który co pewien czas jest odłaniany. Botwoon - wąż morski, który wychodzi i chowa się do otworów w ścianie. Należy mu strzelać w łeb, gdy tylko się wychyli z któregoś z otworów. Crocomire - skóra tego przeciwnika to bardzo twardy pancerz. W związku z tym jest on praktycznie całkowicie odporny na ostrzał. Na szczęście jest wrażliwy na kwas. W związku z tym trzeba go zepchnąć do kwaśniej lawy poprzez strzelanie mu w pysk rakietami, gdy go tylko otworzy. Omega Pirates - w grze napotkasz tylko dwóch Omega piratów. Są oni wrażliwi na ostrzał tylko i wyłącznie przy zmianie koloru podczas ataku, a na dodatek tylko od tyłu. Kraid - jeden z czterech bossów-strażników. Jest on największym przeciwnikiem w grze, na dodatek ma tylko wrażliwe gardło (dosłownie). Należy mu więc strzelać w pysk, gdy tylko go otworzy. Phantoon - jeden z czterech bossów-strażników. Istota będąca kosmicznym fantomem, posiadająca umiejętności niewidzialności i zamiany w niematerialną formę. Wrażliwa jest ona tylko w formie materialnej.

Dragon - jeden z czterech bossów-strażników. Potwór morski, który jest wrażliwy na elektryczność. Można go zlikwidować strzelając do niego lub gdy chwycisz się Samus, za pomocą Grappling Hook, elektryzujących szczątek pozostałych po rozwaleniu działek. Ridley - jeden z czterech bossów-strażników. Jest on najważniejszym z czterech strażników i "prawą ręką" Mother Brain. Mother Brain - główny przeciwnik w grze. Matka Mózg znajduje się w samym środku Tourian, umieszczona w kontenerze z grubego szkła. W związku z tym musimy najpierw zrobić dziurę w tym kontenerze.

W czasie ucieczki z Zebes możesz uratować napotkanych wcześniej przedstawicieli rasy Etecoon (zielone, małkopodobne stworzonka, które pokazują Samus użycie Wall Jump) oraz Dachora (ptakopodobny stworek pokazujący Samus użycie Spineshine). Wystarczy przed wejściem na statek kosmiczny odwiedzić pomieszczenie, w

# Super Metroid - SNES

Solo Kazuki

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

którym była do zebrania bomba (znajduje się ono tuż pod samym statkiem). Następnie należy strzelić w ścianę po prawej stronie, otwierając tajne przejście. Gdy to zrobisz, to podczas sekwencji końcowej widać purpurowy promyk wystrzelony z planety przedstawiający statek, którym odlatują stworki.

W grze występują także trzy różne zakończenia, w zależności od tego jak szybko skończysz grę. Jeżeli ukończysz ją powyżej 5 godzin, Samus jest pokazana w końcówce w pełnym pancerzu. Jeżeli natomiast zmieścisz się w limicie 5 godzin, Samus pojawia się bez hełmu. Jeżeli natomiast ukończysz grę w czasie poniżej 3 godzin, Samus pojawia się bez pancerza, w czarnym bikini.

Przydatne mogą też się okazać specjalne techniki:

Bomb Jump - jeżeli Samus w postaci kuli, podczas wybuchu bomby, znajduje się na niej, kula zostaje wystrzelona lekko w górę. Można w tym momencie podłożyć w powietrzu następne. Przy odpowiednim ich rozmieszczeniu można wykorzystując sekwencję wybuchów wybić się w postaci kuli praktycznie na nieograniczoną wysokość, zależną tylko od umiejętności gracza.

Charge Attack - aby wykonać ten atak, należy przytrzymując przycisk strzału naładować broń. Następnie cały czas trzymając przycisk strzału wykonać skok. W tym momencie naładowana energia z broni jest przekazywana na pancerz. W efekcie końcowym otrzymujemy atak podobny do Screw Attack.

Special Bomb - wykonuje się ją aktywując tylko jeden rodzaj broni i Charge, a następnie zaznaczając Power Bomb na panelu wyposażenia. Wówczas przytrzymując przycisk strzału, tak jak przy zwykłym Charge, aktywujemy specjalne bomby.

Wave Beam + Charge = Wave Bomb.

Spazer + Charge = Spazer Bomb.

Ice Beam + Charge = Ice Shield.

Plasma Beam + Charge = Plasma Bomb.

Energy Recharge - uzupełnia do maksymalnego poziomu ilość energii. Aby go wykonać, musisz mieć poniżej 50 jednostek energii i całkiem puste zbiorniki oraz co najmniej 10 Missiles, 10 Super Missiles i 11 Power Bomb. Następnie trzeba podłożyć Super Bomb (tę 11), a następnie przytrzymać przyciski L, R, X i dół dopóki Samus nie zostanie otoczona kulą energii.

Na zakończenie ocena gry pod względem grafiki i muzyki. Zarówno grafika jak i animacja stoi w tej grze na bardzo wysokim poziomie. Wszystkie elementy otoczenia, przeciwnicy, pociski, bonusy, jak i sama Samus są szczegółowo przedstawione i animowane. Wszystko jest kolorowe i urozmaicone, ale nie jest przesadzone, co mogłoby doprowadzić do braku czytelności. Dodatkowo efekty przezroczystości, jak np. mgła czy woda, dopełniają oprawę graficzną. Sprawia to, że gra prezentuje się wizualnie bardzo interesująco. Motywy muzyczne przewijające się w grze mają przyjemne brzmienie i niejednokrotnie są odpowiednio dopasowane do akcji, przez co oprawa muzyczna buduje dodatkowo klimat. Także dźwięki są niezłe i odpowiednio dobrane, a nawet występują sample mowy. Podsumowując, oprawa audiowizualna doskonale uzupełnia grywalność. Powoduje to, że gra jest pozycją wręcz obowiązkową dla prawdziwych graczy.